

# glTF格式支持范围

## 模型格式

---

只支持glTF，不支持glb。

## 场景组成

---

支持多场景，支持多节点，maya每个一级节点为引擎一个物体。

## Mesh数据

---

- 1、支持POSITION, NORMAL, TANGENT, TEXCOORD\_0, JOINTS\_0, WEIGHTS\_0（不支持TEXCOORD\_1多uv坐标, COLOR\_0）
- 2、支持morph顶点紧凑格式

## Image

---

只支持贴图相对路径，不支持base64

## Material

---

- 1、支持标准pbr: baseColor, metallic, roughness, Normal, Occlusion, Emissive（注意：若用IBL光照只支持5张贴图，低端android机型只支持8张贴图，而光照需要3张）
- 2、支持扩展KHR\_materials
- 3、支持透明设置
- 4、不支持其他扩展

## Camera

---

不支持

## Animation

---

- 1、支持矩阵动画(matrix), 骨骼动画(bone), 顶点动画(morph)
- 2、支持LINEAR, 不支持STEP, CUBICSPLINE

**注意：**除了上面提到的扩展，其他不支持，KHR\_materials\_unlit, KHR\_draco\_mesh\_compression, KHR\_texture\_transform, MSFT\_lod, MSFT\_texture\_dds, MSFT\_packing\_normalRoughnessMetallic等。